

Clichês e Estereótipos Presentes no Anime *Boku No Hero Academia*¹

Clara Carvalho dos Santos KLINK²
Augustiano Xavier dos SANTOS³
Centro Universitário INTA - UNINTA

RESUMO

Uma forma de mídia que vem crescendo cada vez mais no Ocidente, são as animações japonesas. Também conhecidos por animes, chegaram na televisão brasileira na década de 90. Hoje, são comercializados pelo mundo inteiro, se adequando até com as novas formas de consumo. Assim como é possível perceber no cinema e na literatura os estereótipos e clichês utilizados como ferramentas da indústria cultural, os animes também são possíveis de passar por essa análise. A indústria cultural pop japonesa possui diversos padrões e gêneros que vem se repetindo em suas obras, divididos principalmente pela sua demografia. No presente trabalho, buscaremos refletir, por meio dos achados teóricos, formulados pelos pesquisadores Theodoro Adorno (ano) e Max Horkheimer (ano) sobre indústria cultural, como forma de analisar a cultura de massa e os produtos midiáticos que surgiram a partir dela e sua relação com o público. Para tanto, faremos uso da metodologia de análise bibliográfica, com natureza qualitativa, com o objetivo de diagnosticar as necessidades vigentes e enriquecer o estudo. O objeto de análise deste trabalho é o anime *Boku no Hero Academia*, produzido pelo estúdio Bones desde 2016. A obra original é publicada pela editora Shounen Jump, nas edições da Weekly Shounen Jump, desde 2014, sendo escrita e ilustrada pelo criador, Kōhei Horikoshi. A Shounen Jump trata-se de uma revista com recorte para o público masculino e adolescente, sendo todas suas obras publicadas da mesma demografia. A partir das análises realizadas, é possível perceber como os animes e mangás da categoria shounen possuem semelhanças na construção dos personagens e dos ambientes, principalmente pela maioria dos produtos fazerem parte dos gêneros de ação e aventura. O recorte dos estereótipos e clichês presentes na obra de Kōhei Horikoshi também trará semelhanças com os universos de super-heróis dos Estados Unidos, tendo em vista a influência que essas obras tiveram na criação de *Boku no Hero Academia*. A animação se passa no Japão, em uma era onde a maior parte da população possui poderes, chamados de individualidades. Com a chegada das individualidades, os crimes cresceram pelo país e o mundo, e por isso tornou-se necessário pessoas – também com poderes -, que pudessem salvar as pessoas e trazer a paz. O protagonista de *Boku no Hero Academia* se trata de Midoriya Izuku, um adolescente de catorze anos que faz parte da população que nasceu sem individualidades. Apesar disso, possui o sonho de ser um super-herói, e tem um forte código moral e o desejo de ajudar todos. O fato de Midoriya ser alguém sem nenhum poder, e após um evento inesperado o fazer capaz de virar um herói, não é novidade no mundo dos heróis, sejam ocidentais ou não. No universo da Marvel, por exemplo, temos Peter Park, que só vira super-herói depois de ser picado por uma aranha radioativa. A construção de um protagonista tão “comum” não é à toa. Tendo em vista que os consumidores de *Boku no Hero Academia* são em maioria garotos adolescentes, o fato de Midoriya ser um adolescente comum até demais para a sociedade em que vive, faz com que esse público

¹Trabalho apresentado na II04 – Jornalismo do XXII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 18 a 20 de maio de 2022.

²Estudante de Graduação 4º. semestre do Curso de Jornalismo do Centro Universitário INTA - UNINTA, email: claraklink821@gmail.com

³Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo do Centro Universitário INTA - UNINTA, email: augustiano.xavier@uninta.edu.br

se identifique com a obra e a consuma por esse motivo. Além disso, a “Jornada do Herói”, uma espécie de guia de como construir histórias de aventura, também é possível perceber que Midoriya se encaixa no primeiro ato: faz parte do mundo comum, recebe o chamado à aventura quando tenta salvar seu colega de infância de um monstro, recusa a aventura quando é eventualmente dito por seu ídolo que não se pode virar herói sem uma individualidade, e por fim, o reencontro com seu ídolo, que vira seu mentor e lhe dar o poder capaz de seguir com seus desejos. Enquanto Midoriya Izuku é um personagem empático, e consegue compreender as razões dos diversos vilões que enfrenta, ainda realiza seu papel de derrotá-los. Não só isso, mas também entende seus motivos e percebe que para ser o maior herói de todos os tempos, é necessário mudar aspectos da sociedade em que vive. Vale afirmar que, enquanto a população sem individualidades sofre discriminação por isso, não é diferente com aqueles que possuem individualidades mutantes (como serem meio animais, mudanças físicas), como com aqueles que possuem poderes “vilanescos” (habilidades que requerem sangue para funcionar, por exemplo). O conceito do “poder da amizade” também aparece em relação do protagonista com seus outros colegas de classe. Em uma sociedade em que virar herói não acontece apenas por motivos nobres, Izuku é o responsável por fazer com que Todoroki Shouto deseje ser um herói para além de sua vingança contra seu pai e com que Uraraka deseje ser uma heroína além do dinheiro. A obra também redime os vilões para os espectadores. Como muitos animes seguem, os motivos vilanescos de cada personagem é causado pelos problemas que a própria sociedade da obra causa. Não se trata apenas de um agente caos, mas de alguém muitas vezes ignorado pela sociedade dos heróis. O principal grupo de vilões da obra é composto de personagens que foram marginalizados por suas individualidades mutantes e destrutivas. Repleto de estereótipos dos quadrinhos de heróis americanos, All Might é o pilar da sociedade japonesa. Depois de sua estreia como herói os crimes no Japão diminuíram drasticamente, e não havia vilão que ele não pudesse derrotar. Mais do que um herói, era o símbolo de paz e esperança do país. Mesmo sendo um personagem de origem japonesa, estudou anos nos Estados Unidos. Seu uniforme tem as cores da bandeira americana, além de seus golpes serem acompanhados de palavras em inglês e nomes de estados americanos. É uma figura extravagante e dramática, que lembra o SuperMan. Essa ligação entre os heróis de quadrinhos americanos que a existência que All Might traz para a obra é um dos motivos do grande sucesso de Boku no Hero Academia no Ocidente. All Might acaba por se tornar o completo estereótipo do que se espera de um quadrinho de super-herói. Entradas triunfais, golpes com nomes marcantes, um estilo reconhecido por todos da obra, sempre com um sorriso no rosto e o motivo de existir um amanhã para a sociedade com individualidades. Diante das análises apontadas é possível afirmar que, como um produto da cultura pop japonesa, nota-se elementos da indústria cultural no anime Boku no Hero Academia, seja pelos seus estereótipos e clichês tanto do mundo dos super-heróis, quanto dos animes. Além disso, como um produto da cultura de massa, Boku no Hero Academia também é uma forma de passar uma mensagem para os consumidores. Não só essa obra em específico, mas como muitos outros animes da demografia shounen, repetem comportamentos esperados para os jovens espectadores a partir de seus protagonistas: esforço, determinação, educação. Apesar das mensagens positivas que podem passar para o público juvenil masculino, é importante perceber como essas obras podem representar também problemas que existem na sociedade, seja porque foram colocados para essa reflexão, ou então são um sintoma desses problemas.

PALAVRAS-CHAVE: estereótipos, clichês, indústria cultural, animações, heróis, quadrinhos, mídia, jornada do herói, japônes.

REFERÊNCIAS

CORDEIRO, Rafaela.Q. F.; COSTA, Marina.; ARAÚJO, André.C.da.Silva. D.; CAMPOS, Cláudia.R.P. D. **Teorias da Comunicação**. Grupo A, 2017. 9788595022379. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595022379/>. Acesso em: 20 nov. 2021.

FREIXO, Gustavo Montalvão. **Plus Ultra: os heróis e o monopólio da violência em Boku no Hero Academia**. Revista CAJUEIRO, [S. l.], ano 2021, v. 3, n. 1, p. 81-108, 20 abr. 2021. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/Cajueiro/article/view/16485>. Acesso em: 20 nov. 2021.

ADORNO, Theodoro W.; HORKHEIMER, Max. **A Indústria Cultural: O Esclarecimento Como Mistificação das Massas**. In: DIALÉTICA DO ESCLARECIMENTO: Fragmentos Filosóficos. [S. l.: s. n.], 1947. p. 57-79. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/208/o/fil_dialetica_esclarec.pdf. Acesso em: 7 abr. 2022.